

THE IMPACT OF LEARNING TENNIS THROUGH TACTICAL GAME APPROACH AND DIRECT TEACHING

Salee Supaporn

Faculty of Physical Education, Srinakharinwirot University

Abstract

Purpose: This study examined the impact of teaching tennis with tactical game approach (TGA) and direct teaching (DT).

Methods: Twenty-four undergraduate students, (20 males and 4 females), who enrolled in a tennis unit for 1 semester, and a tennis teacher served as participants in this study. Participants were purposively selected from a tennis class which the teacher taught with a combination method, the TGA in odd weeks and the DT in even weeks. They signed consent forms and volunteered to participate in this study. Data were collected through class observation, interview, critical incidence, and document analysis. Data were inductively analyzed using a constant comparison method and were triangulated across methods.

Results: Findings indicated that the two teaching methods yielded positive effects for learning tennis. The TGA helped learners improve on solving tactical problems, resulting in playing games well. The DT appropriated for teaching novice learners. Although both methods were good for teaching tennis, participants preferred to begin with the DT and followed by the TGA. Participants indicated that they learned how to play game as well as tennis skills, such as forehand/backhand ground strokes, service, footwork, regulations and rules of the games. In additions, they enjoyed the learning activities. The degrees of enjoyment, however, increased in the sessions that they performed the activities well and decreased in the sessions that they did poorly or felt physically discomfort. Positive factors that influenced learning were (1) readiness of learners, (2) good warming up routines (e.g., hitting the ball back and forth), (3) good teaching cues and (4) proper learning assessment. Factors that had negative impact on learning were (1) improper matching of partners, too little of feedback and (3) inappropriate class schedule.

Conclusion: The TGA and DT had positive effects on learning, thus, the teacher should use both methods for teaching novice learners.

Key words: teaching tennis, tactical game approach, direct teaching

ผลกระทบของการสอนเทนนิสด้วยวิธีสอนแบบแทคติคอลและการสอนแบบโดยตรง

สาส์ สุภาภรณ์

คณะพลศึกษา มหาวิทยาลัยศรีนครินทรวิโรฒ

บทคัดย่อ

วัตถุประสงค์ การวิจัยนี้ต้องการศึกษาผลกระทบของการสอนเทนนิสด้วยวิธีสอนแบบแทคติคอลกับวิธีสอนโดยตรง

วิธีดำเนินการวิจัย กลุ่มตัวอย่างคือนิสิตปริญญาตรีที่ลงทะเบียนเรียนวิชาเทนนิส 1 ภาคเรียน จำนวน 24 คน (ชาย 20 คน หญิง 4 คน) และครูผู้สอนวิชานี้อีก 1 คน ใช้วิธีคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงโดยเลือกผู้เรียนจาก ห้องเรียนหนึ่งซึ่งครูทำการสอนด้วยวิธีผสมผสาน คือ สอนแบบแทคติคอลในสัปดาห์ที่สลับกับการสอนแบบโดยตรงในสัปดาห์คู่ กลุ่มตัวอย่างทุกคนสมัครใจและเซ็นหนังสือแสดงความยินยอมเพื่อเข้าร่วมในการวิจัยนี้ เก็บรวบรวมข้อมูลด้วยการสังเกต การสัมภาษณ์ การเขียนแบบบรรยายเหตุการณ์สำคัญและการวิเคราะห์เอกสาร ทำการวิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัยด้วยการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูลและตรวจสอบความเชื่อถือได้ด้วยวิธีการสามเส้า

ผลการวิจัย ผลการศึกษาพบว่า การสอนทั้งสองแบบมีผลดีต่อการเรียนเทนนิส การสอนแบบแทคติคอลทำให้ผู้เรียนแก้ปัญหาในเกมได้ดีเป็นผลให้เล่นเกมเทนนิสดีขึ้น การสอนโดยตรงเหมาะสมสำหรับใช้สอนผู้เรียนมือใหม่ แม้ว่าการสอนทั้งสองแบบจะใช้สอนเทนนิสได้ดีแต่กลุ่มตัวอย่างต้องการให้เริ่มสอนด้วยวิธีโดยตรงก่อนตามด้วยการสอนแบบแทคติคอล กลุ่มตัวอย่างเรียนรู้วิธีการเล่นเทนนิสและทักษะต่าง ๆ ได้แก่ การตีลูก โฟร์แฮนด์ แบคแฮนด์กราวสโตรก การเสิร์ฟ ฟุตเวิร์ค และกฎ กติกาในการเล่น นอกจากนั้น กลุ่มตัวอย่างยังได้รับความสนุกสนานจากการเรียนด้วย อย่างไรก็ตาม ระดับความสนุกสนานจะเพิ่มขึ้นเมื่อกลุ่มตัวอย่างปฏิบัติกิจกรรมได้ดีและลดลงหากทำกิจกรรมได้ไม่ดีหรือร่างกายไม่สบาย ปัจจัยเกื้อหนุนที่ส่งผลกระทบต่อการเรียน ได้แก่ (1) ผู้เรียนมีความพร้อม (2) มีกิจกรรมการอบอุ่นร่างกายที่ดี (เช่น ตีลูกโต้กันไปมา) (3) การใช้วิธีการสอนที่ดี และ (4) การวัดผลการเรียนที่เหมาะสม สำหรับปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อการสอน คือ (1) การเลือกคู่เล่นที่ไม่เหมาะสม (2) การได้รับข้อมูลย้อนกลับน้อย และ (3) ตารางเรียนที่ไม่เหมาะสม

สรุปผลการวิจัย สรุปได้ว่า วิธีสอนทั้งแบบแทคติคอลและแบบสอนโดยตรงส่งผลดีต่อการเรียน ดังนั้นครูควรสอนเทนนิสแก่ผู้เรียนมือใหม่โดยใช้วิธีสอนทั้งสองแบบ

คำสำคัญ การสอนเทนนิส การสอนแบบแทคติคอล การสอนโดยตรง

ความเป็นมาและความสำคัญของปัญหา

การประเมินการเรียนการสอนว่ามีประสิทธิภาพดีเพียงใดนั้นแม้จะมีตัวชี้วัดมากมายก็ตาม แต่ตัวชี้วัดที่เป็นที่ยอมรับกันทั่วไปคือ การเรียนรู้ของนักเรียน (Learning) ซึ่งครูส่วนใหญ่รู้จักกันดีภายใต้คำศัพท์เฉพาะที่เรียกว่า ผลสัมฤทธิ์ทางการเรียน (Cothran & Kulinna. 2006) อย่างไรก็ตาม การที่ผู้เรียนจะสามารถเรียนรู้ได้ดีเพียงใดนั้น ตัวครูและวิธีการสอนนับว่าเป็นองค์ประกอบที่สำคัญเท่าเทียมกันกับวิชาที่เรียน เช่น ภาษาไทย พลศึกษา เป็นต้น เพราะถึงแม้วิชาเรียนจะน่าสนใจเพียงใดแต่หากปราศจากวิธีการสอนที่ดีแล้ว ผู้เรียนก็จะไม่เกิดการเรียนรู้และไม่เกิดการเปลี่ยนแปลงพฤติกรรมไปตามวัตถุประสงค์ที่ตั้งไว้

การสอนวิชาต่าง ๆ ในชั้นเรียนและการสอนพลศึกษาในประเทศไทยนั้นมีมายาวนานพอ ๆ กัน อย่างไรก็ตาม วิธีการสอนในชั้นเรียนดูจะมีพัฒนาการที่ก้าวไกลมาก กล่าวคือ มีวิธีการสอนให้เลือกมากมายหลายแบบ ส่วนการสอนพลศึกษานั้นครูส่วนใหญ่ยังนิยมใช้วิธีสอนแบบเดิมที่เรียกว่า การสอนโดยตรงหรือแบบคอมมาน (Direct or Command Teaching Style) ซึ่งประกอบด้วย การอธิบาย สาธิตและฝึกปฏิบัติ แม้ว่าจะมีครูพลศึกษาจำนวนหนึ่งเปลี่ยนแปลงการสอนโดยเน้นผู้เรียนเป็นศูนย์กลาง (Learner-centered) และใช้วิธีสอนที่หลากหลายมากขึ้น เช่น การสอนแบบแก้ปัญหา (Problem-solving) แบบเพื่อนสอนเพื่อน (Peer Teaching) แบบสืบสวนค้นคว้า (Inquiry) และแบบเล่นเกม (Game-based) เป็นต้น แต่วิธีสอนดังกล่าวก็ยังไม่ได้รับความนิยมเท่าที่ควร ดังนั้นครูพลศึกษาส่วนใหญ่จึงมีความคุ้นเคยและเชี่ยวชาญในการสอนด้วยวิธีสอนแบบโดยตรง (Rink. 2006) ผลการวิจัยที่ผ่านมา เช่น งานวิจัยของบอยซ์ (Boyce. 1992) พบว่า การสอนแบบโดยตรงแม้จะได้ผลดีแต่นักเรียนส่วนใหญ่ไม่ชอบบรรยากาศในการเรียนการสอน เพราะเวลาส่วนใหญ่ใช้ไปในการฝึกกิจกรรมตามแบบฝึกที่ครูกำหนดให้ซึ่งบางครั้งก็ไม่เกิดความสนุกสนานเท่าที่ควร ในการเรียนพลศึกษานั้น ความสนุกสนานมีความสำคัญเพราะเป็นแรงจูงใจที่ทำให้ผู้เรียนเข้าร่วมในการฝึกตามแบบฝึกที่ครูกำหนดให้ ส่งผลให้เกิดการเรียนรู้ได้เร็วขึ้น (Cothran & Kulinna. 2006)

การสอนกีฬาต่าง ๆ เช่น บาสเกตบอล วอลเลย์บอลในวิชาพลศึกษานั้นมีจุดอ่อน คือ ผู้เรียนมักจะขาดทักษะในการเล่นหรือเล่นทีม เมื่อไรก็ตามที่มีการเล่นทีม ผู้เรียนที่เก่งก็จะมีโอกาสได้เล่นมาก สำหรับผู้เรียนที่ไม่เก่งนั้นอาจจะรวมอยู่ในทีมและเคลื่อนไหวหรือวิ่งไปมาแต่ไม่ได้มีส่วนเกี่ยวข้องกับเกมมากเท่ากับผู้เล่นที่เก่งกว่า ด้วยเหตุนี้ จึงมีการทดลองนำวิธีการสอนแบบแทคติกอล หรือ แทคติกอล เกม แอปโพรซ (Tactical Game Approach) เข้ามาใช้ในการเรียนการสอน ทั้งนี้ เพื่อช่วยให้ผู้เรียนได้เกิดความเข้าใจในวิธีการเล่นเกมและมีโอกาสได้เล่นเกมมากกว่าการปฏิบัติตามแบบฝึก

การสอนแบบแทคติกอลเริ่มขึ้นในประเทศอังกฤษจากแนวความคิดของบังเกอร์และธอร์พ (Bunker & Thorpe. 1986) ในช่วงประมาณปี ค.ศ. 1980-1985 โดยบังเกอร์และธอร์พเชื่อว่า ครูสอนพลศึกษาควรเน้นให้ผู้เรียนเข้าใจในเกม โดยรู้จักตัดสินใจและเลือกใช้แทคติกการเล่นได้เหมาะสมกับสถานการณ์ของเกม ด้วยเหตุนี้จึงเรียกรูปแบบการสอนดังกล่าวนี้ว่า การสอนเกมเพื่อความเข้าใจ (Teaching Games for Understanding; TGfU) คือมีการเน้นให้ผู้เล่นตระหนักถึงแทคติกการเล่น (Tactical Awareness) ต่อมากริฟฟิน มิทเชลและออสลิน (Griffin, Mitchell & Oslin. 1997) ได้พัฒนาโครงสร้างของการสอนแบบดังกล่าวเพื่อให้ครูพลศึกษานำไปใช้สอนได้สะดวกขึ้นและเรียกชื่อใหม่ว่า แทคติกอล เกม แอปโพรซ (Tactical Game Approach)

การสอนแบบแทคติคอลทำให้ผู้เรียนที่มีทักษะการเคลื่อนไหวและทักษะกีฬาต่างกันสามารถเล่นเกมได้อย่างสนุกสนานและเรียนรู้แทคติคอลการเล่นไปพร้อม ๆ กัน กล่าวโดยสรุปได้ว่า การสอนแบบแทคติคอลเน้นผู้เรียนเป็นสำคัญและใช้เกมเป็นศูนย์กลางเพื่อปรับปรุงความสามารถในการเล่นเกมตลอดจนกลยุทธ์และการปฏิบัติทักษะของผู้เรียน ใช้การเล่นเกมและเรียนรู้ทักษะในบริบทของเกมเพื่อกระตุ้นให้ผู้เรียนเกิดความสนใจและสนุกสนานในการเรียน อีกทั้งยังช่วยเพิ่มพูนความรู้ด้านกลยุทธ์ในการเล่นไปสู่การปรับปรุงแทคติคอลในการเล่นของผู้เรียน เมื่อผู้เรียนเข้าใจถึงวิธีการเล่นเกมก็จะสามารถถ่ายโยงความรู้จากเกมหนึ่งไปยังเกมอื่นได้อย่างมีประสิทธิภาพ

การวิจัยในต่างประเทศที่ผ่านมาพบว่า วิธีสอนแบบแทคติคอล ทำให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะกีฬา พัฒนาความเข้าใจในเกม เรียนรู้และสามารถเล่นเกมได้ดี (Bunker & Thorpe. 1986; Mitchell, Oslin & Griffin, 1995) ด้วยเหตุนี้ จึงมีการนำวิธีสอนแบบแทคติคอลมาใช้ในการสอนพลศึกษาในวิชากีฬาต่าง ๆ กันอย่างกว้างขวาง อย่างไรก็ตาม ในประเทศไทยกล่าวได้ว่าวิธีการสอนแบบแทคติคอลยังไม่เป็นที่รู้จักเท่าที่ควร ด้วยเหตุนี้ ผู้วิจัยจึงเล็งเห็นถึงความจำเป็นในการวิจัยเกี่ยวกับวิธีการสอนแบบแทคติคอลโดยนำมาใช้สอนสลับกับการสอนแบบโดยตรง เพื่อนำผลการวิจัยไปใช้พิจารณาจัดการเรียนรู้ให้กับนิสิตในระดับอุดมศึกษาให้สอดคล้องและตอบสนองต่อความต้องการของสังคมปัจจุบันมากขึ้น

วัตถุประสงค์ของการวิจัย

1. เพื่อศึกษาผลกระทบของการเรียนเทนนิสด้วยวิธีสอนแบบแทคติคอลกับวิธีสอนโดยตรง
2. เพื่อทำความเข้าใจเกี่ยวกับความรู้และประสบการณ์ที่นิสิตได้รับการเรียน ตลอดจนปัจจัยเกี่ยวข้องที่ส่งผลต่อการเรียนเทนนิส

คำถามในการวิจัย

1. การสอนด้วยวิธีแทคติคอลกับสอนโดยตรงมีผลต่อการเรียนเทนนิสอย่างไร
2. ความรู้และประสบการณ์อะไรบ้างที่ผู้เรียนได้รับการสอนด้วยวิธีแทคติคอลกับสอนโดยตรง
3. ปัจจัยเกี่ยวข้องอะไรบ้างที่ส่งผลกระทบต่อผลการเรียนการสอนเทนนิส

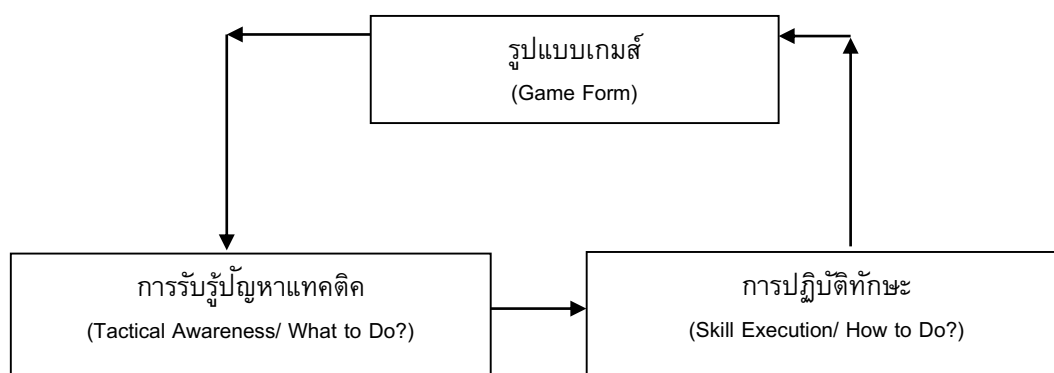
วิธีดำเนินการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างและการเลือกกลุ่มตัวอย่าง

กลุ่มตัวอย่างคือนิสิตระดับปริญญาตรีที่ลงทะเบียนเรียนวิชาเทนนิส 1 ภาคเรียน จำนวน 24 คน (ชาย 20 คน หญิง 4 คน) และครูผู้สอนวิชานี้ อีก 1 คน ใช้วิธีคัดเลือกกลุ่มตัวอย่างแบบเจาะจงโดยเลือกผู้เรียนจากห้องเรียนหนึ่งซึ่งครูทำการสอนด้วยวิธีแทคติคอลสลับกับวิธีสอนโดยตรง (ดูรายละเอียดในหัวข้อโครงสร้างของการสอน) กลุ่มตัวอย่างทุกคนรับทราบเงื่อนไขในการวิจัยและทุกคนเซ็นหนังสือแสดงความยินยอมเพื่อเข้าร่วมเป็นกลุ่มตัวอย่างในการวิจัย

โครงสร้างของการสอน

การสอนโดยตรง เริ่มด้วยการอธิบายเนื้อหาซึ่งส่วนใหญ่คือทักษะกีฬาพร้อมกับการสาธิต จากนั้นให้ผู้เรียนฝึกหัดตามแบบฝึกต่าง ๆ ที่ครูกำหนดให้ ซึ่งในคาบเรียนที่ใช้เวลา 50 นาที ผู้เรียนอาจปฏิบัติตามแบบฝึกได้ 5-6 แบบฝึก ในช่วงท้ายคาบเรียนอาจมีการเล่นเกมบ้างแต่เวลาส่วนใหญ่ของการสอนจะเป็นการฝึกตามแบบฝึกต่าง ๆ ที่ครูกำหนดให้ (Rink. 2006) **การสอนแบบแทคติคอล** ตามแนวคิดของกริฟฟิน มิทเชลและออสลิน (Griffin, Mitchell & Oslin. 1997) จำแนกการสอนออกเป็น 3 ขั้นตอน คือ ขั้นที่ 1 กำหนดรูปแบบเกมส์ (Game Form) หมายถึง การเริ่มสอนแบบแทคติคอลด้วยเกมส์หรือรูปแบบเกมส์ที่ประยุกต์มาเพื่อให้ นักเรียนแก้ปัญหาแทคติคที่ต้องการได้ ขั้นที่ 2 ครูสอนให้ผู้เรียนรับรู้ แทคติคหรือปัญหาแทคติคที่ตนเผชิญอยู่โดยพยายามหาคำตอบว่าจะทำอะไร (Tactical Awareness or What to Do?) และเมื่อเล่นเกมผ่านไปแล้วเป็นขั้นที่ 3 คือ การปฏิบัติทักษะ ครูจะต้องช่วยให้ผู้เรียนรู้ว่าทักษะที่ต้องใช้ในเกมส์มีวิธีการปฏิบัติอย่างไร (Skill Execution or How to Do?) ดังแสดงในแผนภูมิ 1



แผนภูมิ 1 โครงสร้างของการสอนแบบแทคติคอล

การสอนแบบแทคติคอล จะเน้นการเล่นเกมส์ คือ ในคาบเรียน 50 นาที จะมีการเล่นเกมอย่างน้อย 2 เกม การฝึกหัดตามแบบฝึกอาจจะมีหรือไม่ก็มีก็ได้ ถ้ามีก็ฝึกเพียง 1-2 แบบฝึก คือ ใช้เวลาสั้นมาก เวลาส่วนใหญ่จึงเน้นไปที่การแก้ปัญหาแทคติคของเกมส์ตามที่ครูออกแบบให้

การวิจัยนี้ครูทำการสอนแบบแทคติคอลสลับกับการสอนโดยตรง คือ ในสัปดาห์แรก (สัปดาห์ที่ 1, 3, 5, 7 ...) สอนแบบแทคติคอล และในสัปดาห์ต่อไป คือ (สัปดาห์ที่ 2, 4, 6, 8 ...) สอนแบบโดยตรง สลับกันไปจนครบ 1 ภาคเรียน (ประมาณ 16 ครั้ง)

เกณฑ์การคัดเลือกผู้เข้าร่วมวิจัย

กลุ่มตัวอย่างสมัครใจและเซ็นหนังสือแสดงความยินยอมเพื่อเข้าร่วมในการวิจัย

เกณฑ์การคัดเลือกผู้เข้าร่วมวิจัยจากการวิจัย

กลุ่มตัวอย่างแสดงความจำนงค์ว่าไม่ต้องการเข้าร่วมในการวิจัยอีกต่อไปเนื่องจากเจ็บป่วยหรือเหตุผลส่วนตัวอื่น ๆ

ขั้นตอนการดำเนินการวิจัย

การเก็บรวบรวมข้อมูลใช้ (1) การสังเกตด้วยการถ่ายภาพประกอบ โดยสังเกตการสอนเทนนิสทุกคาบที่มีการเรียนการสอนใน 1 ภาคเรียนของปีการศึกษา 2555 (2) การสัมภาษณ์แบบกึ่งโครงสร้างโดยใช้แบบสัมภาษณ์ (3) การบรรยายเหตุการณ์สำคัญ และ (4) การวิเคราะห์เอกสารการสอนของครู

การวิเคราะห์ข้อมูล

ทำการวิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัยด้วยวิธีเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล (Constant Comparison) ซึ่งได้มาจากการสังเกต การสัมภาษณ์ การบรรยายเหตุการณ์สำคัญ และการวิเคราะห์เอกสาร เพื่อหาหัวข้อและหัวข้อที่เกี่ยวกับผลการสอนแบบแทคติคอลและสอนโดยตรง สำหรับวิธีการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูลนั้นประกอบด้วย 4 ขั้นตอน คือ การอ่านข้อมูลเพื่อค้นหาหัวข้อ การจัดกลุ่มหัวข้อ การนำข้อมูลมาจัดเข้าหัวข้อที่เหมาะสม และการอธิบายหัวข้อ (Supaporn. 2007) ทำการตรวจสอบความเชื่อถือได้ของข้อมูลโดยใช้วิธีการสามเส้า (Triangulation)

ผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัยด้วยการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล สามารถสรุปผลการวิจัยได้เป็น 3 หัวเรื่อง คือ (1) การสอนทั้งสองแบบมีผลดีต่อการเรียนเทนนิส (2) ความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับจากการเรียน และ (3) ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการสอน แต่ละหัวข้อประกอบไปด้วยหัวข้อและ/หรือ หัวข้อย่อยต่าง ๆ ดังแสดงในตาราง 1

ตาราง 1 ผลการวิจัย

1. การสอนสองแบบส่งผลดีต่อการเรียนเทนนิส	2. ความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับจากการเรียน	3. ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการสอน
1.1 การสอนแบบแทคติคอลทำให้แก้ปัญหาในเกมและเล่นเกมได้ดีขึ้น 1.2 การสอนโดยตรงเหมาะสมสำหรับผู้เรียนใหม่ 1.3 กีฬาเทนนิสควรใช้วิธีสอนทั้งสองแบบ 1.4 สอนโดยตรงก่อนสอนแบบแทคติคอล	2.1 เรียนรู้วิธีการเล่นและทักษะกีฬาเทนนิส 2.1.1 โฟร์แฮนด์ 2.1.2 แบคแฮนด์ 2.1.3 การเสิร์ฟ 2.1.4 ฟุตเวิร์ค 2.1.5 กฎ กติกาการเล่น 2.2 ได้รับความสนุกสนาน 2.2.1 ความสนุกสนานเพิ่มขึ้นถ้าปฏิบัติทักษะได้ 2.2.2 ความสนุกสนานลดลงถ้าปฏิบัติทักษะได้ไม่ดีหรือร่างกายไม่สบาย	3.1 ปัจจัยที่เกื้อหนุนต่อการสอน 3.1.1 ผู้เรียนมีความพร้อม 3.1.2 มีกิจกรรมการอบอุ่นร่างกายที่ดี 3.1.3 การใช้วิธีการสอนที่ดี 3.1.4 การวัดผลการเรียนที่เหมาะสม 3.2 ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อการสอน 3.2.1 การเลือกคู่เล่นที่ไม่เหมาะสม 3.2.2 การได้รับข้อมูลย้อนกลับน้อย 3.2.3 ตารางเรียนที่ไม่เหมาะสม

อภิปรายผล

1. การสอนสองแบบส่งผลดีต่อการเรียนเทนนิส

1.1 การสอนแบบแทคติคอลทำให้แก้ปัญหาในเกมและเล่นเกมได้ดีขึ้น

การสอนแบบแทคติคอล เริ่มต้นด้วยการเล่นเกม จากนั้นมีการฝึกทักษะที่ต้องการในช่วงสั้นๆ แล้วตามด้วยการเล่นเกม เวลาส่วนใหญ่ใช้ไปในการเล่นเกมที่ประยุกต์ให้เหมาะสมกับความสามารถของผู้เรียน ตัวอย่างเช่น เกมการตีลูกหน้ามือ (โฟร์แฮนด์) แบบต่าง ๆ ถ้าเป็นเกมที่เน้นความร่วมมือร่วมใจจะเป็นการดีไปทางโฟร์แฮนด์ของคู่ต่อสู้ ถ้าเป็นเกมเพื่อแข่งขันจะตีลูกไปยังที่ว่างที่คาดว่าคู่ต่อสู้รับไม่ได้ ทั้งนี้ขึ้นอยู่กับกรอบแบบเกมของครูผู้สอนซึ่งต้องออกแบบเกมให้ท้าทายและเหมาะสมกับระดับความสามารถของผู้เรียน กลุ่มตัวอย่างมีความเห็นสอดคล้องกันว่าการสอนแบบแทคติคอลช่วยเพิ่มความสามารถในการเล่นเทนนิส ทำให้แก้ปัญหาในเกมได้ดี ดังเช่น อามมี กล่าวว่า “การเรียนแบบแทคติคอล เราจะได้ไหวพริบในการเล่นเทนนิส ทำให้รู้แทคติค ดีเกมได้ เล่นเกมได้ดี แล้วก็ได้สภาพร่างกายที่ดีมากเพราะเราต้องวิ่งไปตีลูกทุกทิศทาง มันเหนื่อยมาก” ดอนกล่าวเสริมว่า “แทคติคอลเป็นการเล่นเทนนิส ลงสนามจริง นับแต้มจริง ก็สร้างความสนุกสนานได้มากกว่าแบบสอนโดยตรง การเล่นเทนนิสมันสนุกสนานกว่าอยู่แล้ว” เทตตีเห็นด้วย เขาคิดว่า “ชอบการเรียนแบบแทคติคอล เพราะตีเกมแล้วมันสนุกดี เรียนแบบเกมมันทำให้เรารู้จักกับการแข่งขัน เกมมันน่าสนใจ เป็นแรงจูงใจทำให้เราอยากเล่น อยากเรียนมากขึ้น”

การเรียนรู้แบบแทคติคอลเป็นวิธีใหม่ซึ่งผู้เรียนยังไม่คุ้นเคยและเป็นวิธีสอนที่เพิ่มความสามารถในการเล่นได้ดีเป็นอย่างดี แอนดรูอธิบายว่า “การสอนแบบแทคติคอลมันเป็นเรื่องใหม่สำหรับคนไทย เราได้เล่นเกมบ่อย เรารู้แทคติคอลการเล่น รู้กติกา” อย่างไรก็ตาม ผู้เรียนต้องควบคุมทิศทางของลูกได้ในระดับหนึ่งจึงจะสามารถได้ลูกไปมาในเกมได้ ดังเช่น สกาย สรุปว่า “แทคติคอลมันสนุก ได้เล่นเกมเรื่อย ๆ ส่วนการสอนโดยตรงจะน่าเบื่อหนึ่ง ทำแบบฝึก ได้รู้พื้นฐาน ถ้าเทียบความสนุก แทคติคอลสนุกกว่า เหมาะสำหรับคนที่เล่นพอเป็นได้ตีเกม ได้ใช้พื้นฐานที่เราเรียนมา เล่นเกมสนุก ไม่น่าเบื่อ”

ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับการวิจัยที่ผ่านมาซึ่งพบว่า การสอนแบบแทคติคอล ทำให้ผู้เรียนพัฒนาทักษะกีฬา พัฒนาความเข้าใจในเกมส์ เรียนรู้และสามารถเล่นเกมส์ได้ดี (Bunker & Thorpe. 1982; Griffin. et, al. 2001)

1.2 การสอนโดยตรงเหมาะสมสำหรับผู้เรียนใหม่

ผู้เรียนใหม่ที่ขาดประสบการณ์ในกีฬาประเภทใดประเภทหนึ่งที่เพิ่งเริ่มเรียนเป็นครั้งแรกต้องการให้ครูสอนแบบโดยตรงหรือคอมมาน เพื่อให้มีทักษะพื้นฐานเพียงพอที่จะนำไปใช้ในการเล่นเกม ดังเช่น แซม กล่าวว่าการสอนโดยตรง คือ แบบฝึกสำหรับคนที่ตีไม่เป็น มันจะส่งผลดีเพราะวิธีสอนโดยตรงจะเป็นการฝึกพื้นฐาน

จิมกล่าวเสริมว่า “การเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยตรงจะช่วยให้เราตีฟรอนต์ แบคแฮนด์ ซึ่งเป็นทักษะพื้นฐานได้ดีขึ้น ก่อนที่จะไปตีกับเพื่อน” มาร์ทเห็นด้วย เขาสรุปว่า “การเรียนรู้แบบสอนโดยตรงมันเหมือนเป็นการเรียนรู้พื้นฐานเพื่อให้ผู้เรียนเข้าใจและนำไปใช้ได้ เช่น การตีฟรอนต์ วิธีที่ถูกต้องมันเป็นยังไง” สอดคล้องกับนักพลศึกษาที่กล่าวว่า ผู้เรียนมือใหม่หรือผู้ที่มีประสบการณ์เดิมในกิจกรรมกีฬาประเภทใด ๆ น้อยจะชื่นชอบวิธีการสอนแบบโดยตรงเนื่องจากการสอนวิธีนี้เน้นพฤติกรรมเคลื่อนไหวโดยครูเป็นผู้คิดและกำหนดแบบฝึกต่าง ๆ ให้ ส่วนผู้เรียนจะสังเกตและพยายามปฏิบัติตาม (Mosston & Ashworth. 1994; Rink. 2006)

1.3 กีฬาเทนนิสควรใช้วิธีสอนทั้งสองแบบ

ผลการวิจัยพบว่าในการสอนวิชาเทนนิส วิธีสอนทั้งโดยตรง (คอมมาน) และแทคติคอลต่างก็มีประโยชน์ ดังนั้น ครูจึงควรใช้วิธีสอนทั้งสองแบบ มาร์ท กล่าวว่าการสอนต้องใช้ทั้งสองแบบ สอนโดยตรงจะเรียนเพื่อความถูกต้องของท่า ส่วนแทคติคอลทำให้เราสามารถประยุกต์ทักษะไปใช้แก้เกม” สตีฟ กล่าวในทำนองเดียวกันว่า “ผมชอบวิธีสอนทั้งสองแบบ มันดีทั้ง 2 แบบ ถ้าเลือกที่จะเล่นเกมสนุกสนานกับเพื่อน ผมเลือกแบบแทคติคอล ได้เล่นเกม ได้แข่งขันกับเพื่อน ฝึกแทคติคอลหลากหลาย แต่ถ้าต้องการฝึกพื้นฐานการตีให้มากก็จะเลือกเรียนแบบสอนโดยตรง” แซมให้ความเห็นทำนองเดียวกันว่า “เรียนแบบโดยตรงเน้นแบบฝึกสำหรับคนที่ตีไม่เป็น เป็นการฝึกพื้นฐาน ส่วนแทคติคอลมันมีความสนุกในตัว ถ้าคนตีไม่เป็นแล้วมาเล่นแบบแทคติคอล เล่นเกมมันก็ไม่สนุกเพราะมันตีไม่ได้ แต่ถ้าคนมีพื้นฐานอยู่บ้างแล้ว มาเล่นเกมก็จะสนุกเพราะตีเกมได้” ริก อธิบายเพิ่มเติม ดังนี้

เราเรียนแบบสอนโดยตรงเป็นพื้นฐานแต่ถ้าไม่คอยได้เล่นเกมจริงมันก็ไม่เล่นไม่ได้ ... เหมือนอย่างถ้าลูกมาขีดตัวอย่างนี้ เราจะตีอย่างไร การเล่นแบบแทคติคอล มันเป็นการฝึกเพิ่มไหวพริบ เรียนรู้จังหวะของลูก หรือจังหวะการตีของคู่แข่ง ถ้าเขาโยกมาทางนี้เราจะอ่านเกมและแก้ปัญหาอย่างไร เราจะเข้าใจเกมมากกว่า ประมาณว่า ลูกนี้จะทำอะไรถึงจะชนะ จะตีลูกไปทางไหนดี การเรียนจึงจำเป็นต้องมีทั้งสองแบบ

ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับการศึกษาที่ผ่านมาซึ่งพบว่า ครูพลศึกษาที่ดีควรใช้วิธีการสอนที่หลากหลาย เพราะไม่มีวิธีสอนแบบใดดีที่สุด (Boyce, 1992; Gabriele & Read, 2002) วิธีที่ใช้ได้ผลดีกับผู้เรียนกลุ่มหนึ่งอาจใช้ไม่ได้ผลกับผู้เรียนกลุ่มอื่น เนื่องจากการเลือกวิธีสอนมีปัจจัยหลายอย่างเข้ามาเกี่ยวข้อง ได้แก่ เนื้อหาที่เรียน พื้นฐานเดิมของผู้เรียน และความสามารถในการเรียนรู้กิจกรรมใหม่ของผู้เรียน

1.4 สอนโดยตรงก่อนสอนแบบแทคติคอล

การวิจัยนี้ครูสอนใช้วิธีสอนแบบแทคติคอล 1 คาบเรียนและตามด้วยการสอนโดยตรง ทั้งนี้เพราะต้องการให้ผู้เรียนเห็นความจำเป็นที่จะต้องเรียนรู้ทักษะที่ต้องใช้ในการเล่นเกม เช่น การเสิร์ฟ การตีโฟร์แฮนด์ และแบคแฮนด์ เมื่อมีโอกาสได้เรียนด้วยวิธีสอนโดยตรงในสัปดาห์ถัดไป จะมีความมุ่งมั่น ตั้งใจฝึกมากขึ้น เพราะรู้แล้วว่าถ้าตีลูกแบบต่าง ๆ ไม่ได้ก็จะไม่สามารถเล่นเกมได้ อย่างไรก็ตาม ผู้เรียนส่วนใหญ่มือใหม่และขาดประสบการณ์ ไม่เคยเรียนเทนนิสมาก่อน และไม่สามารถควบคุมการตีโฟร์แฮนด์และแบคแฮนด์ของตนให้ไปยังทิศทางที่ต้องการ ผลการวิจัยพบว่า ผู้เรียนต้องการให้ครูสอนแบบโดยตรงแล้วตามด้วยสอนแบบแทคติคอล โดยจะสอนในคาบเรียนเดียวกันหรือคนละคาบเรียนก็ได้ ดังเช่นพอล กล่าวว่า การเรียนแบบโดยตรงหรือคอมมาน เป็นการฝึกเบสิกที่ถูกต้อง พอลงไปตีในคอร์ทก็จะตีได้ถูกต้องตามท่าทางที่ฝึกมา" สอดคล้องกับสกายที่กล่าวว่า "อยากเลือกเรียนแบบสอนโดยตรงก่อนเพราะจะได้เรียนรู้พื้นฐาน แล้วจะได้เล่นเป็น คือ ผมเป็นคนที่ไม่เคยเล่นมาก่อน อยากรู้พื้นฐานก่อนแล้วค่อยไปตีเกมแบบแทคติคอล" อีวานเห็นด้วย เขาอธิบายดังนี้

ผมอยากให้เรียนแบบคอมมานก่อนเพราะจากที่ผมไม่เคยตีเทนนิสเลย ไม่มีพื้นฐานอะไรเลย ผมก็อยากจะฝึกในส่วนพื้นฐานให้พอตีได้ก่อนแล้วค่อยเรียนแบบแทคติคอล เพราะถ้าเรียนแทคติคอล ก่อน เมื่อเราตีไม่ได้มันหงุดหงิด น่าเบื่อ เรียนคอมมานก่อนในชั่วโมงแรก แล้วชั่วโมงหลังค่อยเป็นแบบแทคติคอลก็ได้

ผลการวิจัยสอดคล้องกับการวิจัยที่ผ่านมาซึ่งพบว่า ผู้เรียนที่ขาดทักษะการเคลื่อนไหว ไม่เก่ง หรือขาดประสบการณ์เดิมในการเรียนวิชาพลศึกษา ชอบการเรียนรู้ด้วยวิธีสอนโดยตรงเพราะวิธีนี้ครูเป็นศูนย์กลาง (Teacher-centered) คือ ครูเป็นผู้คิด ออกแบบและวางแผนการสอนเกือบทั้งหมด ผู้เรียนไม่ต้องคิดค้นอะไรมาทำ เพียงทำกิจกรรมตามที่ครูนำมาเสนอ (Boyce, 1992; Cothran & Kulinna, 2006)

2. ความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับจากการเรียน

2.1 เรียนรู้วิธีการเล่นและทักษะกีฬาเทนนิส

กลุ่มตัวอย่างกล่าวถึงความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับจากการเรียนรู้ในสองหัวข้อ คือ การเรียนรู้วิธีการเล่นและทักษะต่าง ๆ ของกีฬาเทนนิสและความสนุกสนานที่ได้รับจากการเรียน สำหรับทักษะสำคัญของกีฬาเทนนิสซึ่งกลุ่มตัวอย่างเรียนรู้และกล่าวถึงกันมากได้แก่ การตีโฟร์แฮนด์ แบคแฮนด์ การเสิร์ฟ การฟุตเวิร์ค รวมทั้งกฎและกติกาการเล่น ดังเช่น มาร์ท กล่าวว่า "ผมได้รู้วิธีการเล่นเทนนิส การนับแต้มและได้ทักษะการเล่นที่ถูกต้องมากขึ้น เช่น การเสิร์ฟ การตีแบคแฮนด์ โฟร์แฮนด์" สอดคล้องกับแอนดรูซึ่งกล่าวว่า "ผมตีโฟร์แฮนด์ แบคแฮนด์ ดีขึ้นเพราะมันเป็นพื้นฐาน เป็นลูกที่สำคัญ ถ้าไม่ตีโฟร์แฮนด์ แบคแฮนด์เราก็เล่นเทนนิสไม่ได้ เราก็จะเล่นกับคนอื่นไม่ได้" ส่วนโน้ตกล่าวว่า "ผมพัฒนาทักษะการเสิร์ฟและฟุตเวิร์คมากเพราะสเปซมีการตอบสนองที่ดี เคลื่อนที่ได้เร็วขึ้น การเคลื่อนไหวไปตีลูกทำได้ดีขึ้น แต่ก่อนจะยืนขาอยู่ตลอด พอรู้ฟุตเวิร์คแล้วมันทำให้เราเคลื่อนที่ได้เร็ว" สตีฟ กล่าวในทำนองเดียวกัน "อาจารย์เขาจะเน้นให้เรารักษาโฮมเบส (Homebase) ไว้

ทำให้ผมฟุตบอลได้ดีขึ้น เคลื่อนที่ดีขึ้น” เซนเสริมว่า การฝึกฟุตบอลทำให้ผมเคลื่อนที่ไปดีลูกได้เร็วขึ้น เมื่อก่อนไม่รู้จะทำอย่างไร พอได้มาเรียนก็สามารถเคลื่อนที่ไปในทิศทางต่าง ๆ ได้เร็วขึ้น จะก้าวขาไหนก่อนดี ทำให้จังหวะการก้าวขาเป็นระบบมากขึ้น เคลื่อนไปถึงลูกได้เร็วขึ้น” จิมสรุปในทำนองเดียวกันว่า “ได้เรียนรู้เกี่ยวกับวิธีการเล่น ทั้งทฤษฎีและกฎ กติกา มารยาทในการเล่น ทำให้เรามีความรู้ในการตี โฟร์แฮนด์ แบคแฮนด์ การเสิร์ฟ รูวีนับแต้ม (คะแนน) ทำให้นำความรู้มาใช้ในการเล่นเกมได้”

ผลการวิจัยนี้สอดคล้องกับริงค์และซีเดนทอป (Rink. 2006; Siedentop. 1991) ที่กล่าวว่า การเรียนรู้คือ วัตถุประสงค์หลักของการสอนพลศึกษาในทุกๆระดับ และสอดคล้องกับการวิจัยที่ผ่านมาซึ่งพบว่า การเรียนรู้คือเป้าหมายหนึ่งของการเรียนกิจกรรมพลศึกษาต่าง ๆ (สาส์ สุภาภรณ์. 2554)

2.2 ได้รับความสนุกสนาน

การเล่นเกมเป็นกิจกรรมที่กลุ่มตัวอย่างชอบมากและรู้สึกว่าตนเองได้รับสนุกสนานมากกว่าการฝึกตามแบบฝึกต่าง ๆ อย่างไรก็ตาม ระดับความสนุกสนานจะเพิ่มมากขึ้นในคาบเรียนที่ผู้เรียนประสบความสำเร็จในการทำกิจกรรม หรือสามารถปฏิบัติทักษะได้ดี ไม่ว่าจะเป็นการสอนด้วยวิธีสอนแบบใดก็ตาม ดังเช่นมาร์ทกล่าววว่า “วันนั้นเรียนแบบแทคติคอล เล่น ดิวิเกม เริ่มนับแต้มที่ 40:40 ผมคู่กับแซม เรามีทักษะใกล้เคียงกัน ตีกันอย่างสนุกสนาน ผลัดกันแพ้ ผลัดกันชนะ ชอบการเรียนคาบนี้มาก เป็นวันที่ผมสนุกมากที่สุดเพราะตีได้ดีและคู่ผมก็ตีได้ดีด้วย”

ในทางตรงกันข้าม ความสนุกสนานจะลดน้อยลงถ้าผู้เรียนปฏิบัติกิจกรรมได้ไม่ดี ดังเช่น อีวาน กล่าวว่า “วันนั้นเรียนการเสิร์ฟ ฝึกทักษะการเสิร์ฟแล้วก็ลองเสิร์ฟในสนาม ผมไม่ค่อยสนุกกับการเรียนเพราะทำไม่ค่อยได้ เสิร์ฟไม่ผ่านเน็ต ใน 10 ลูกจะเสิร์ฟผ่านสัก 1-2 ลูก รู้สึกหงุดหงิดกับผลการเสิร์ฟ” นอกจากนั้น ในคาบเรียนใดที่เจ็บป่วยหรือร่างกายไม่สบาย ผู้เรียนก็จะไม่สนุกสนานเท่าที่ควร แอนดรู กล่าววว่า “วันนั้นฝนตกทำให้สนามลื่น ทรงตัวได้ไม่ค่อยดี พื้นลื่นจึงเล่นได้ไม่เต็มที่ ผมกับเพื่อนลื่นบ้าง ล้มบ้าง ทำให้เกิดการบาดเจ็บ เล่นได้ไม่ดี เล่นไม่เต็มที่จึงเบื่อ” จิม เล่าถึงประสบการณ์ของตนเองเพิ่มเติมว่า “ผมเกิดการบาดเจ็บจากการแข่งขันกีฬาทำให้ไหล่ขวาหลุดก่อนวันที่จะเรียนทักษะการตีแบบบอลเลย์ ผมนั่งดูเพื่อน ๆ เขาฝึกกันอย่างสนุกสนานแต่ผมไม่สนุกเลยเพราะบาดเจ็บ เปื่อยมากที่สุดเพราะทำอะไรไม่ได้เลยนอกจากนั่งดู”

ความสำเร็จในการทำกิจกรรมเป็นสาเหตุสำคัญอย่างหนึ่งของความสนุกสนานในการเรียน สอดคล้องกับงานวิจัยที่ผ่านมาซึ่งพบว่า ทั้งครูและนักเรียนเชื่อว่าความสนุกสนานเป็นสิ่งสำคัญในการเรียน พลศึกษา (Garn & Cothran. 2006; Supaporn. 2010; Supaporn & Griffin. 1998)

3. ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการสอน

3.1 ปัจจัยที่เกื้อหนุนต่อการสอน

3.1.1 ผู้เรียนมีความพร้อม

การที่จะเรียนรู้เรื่องใด ๆ ได้ดีนั้น ตัวผู้เรียนเองมีความสำคัญมาก กล่าวคือ ผู้เรียนต้องมีความพร้อมคือ มีการเตรียมตัวให้พร้อมในหลาย ๆ เรื่อง ไม่ว่าจะเป็นเรื่องของการตื่นแต่เช้า เข้าเรียนให้ทันเวลา เตรียมอุปกรณ์ให้พร้อม ตั้งใจฝึกฝน โอกาสที่จะเรียนรู้ได้ดีก็มีมาก ดังเช่น ปีเตอร์กล่าวว่า “ตัวเราเองต้องพร้อม พักผ่อน

เพียงพอ ตื่นขึ้นมาโดยไม่ง่วง ไปทันเวลาเรียน และก็ต้องเตรียมลูกเทนนิส เตรียมไม้แร็กเก็ตให้พร้อม พอเริ่มเรียนเราก็ต้องมุ่งมั่น ฝึกอย่างตั้งใจ เราจึงจะสามารถเรียนได้เร็ว” ดอนเห็นด้วย เขาสรุปดังนี้

ตัวเราต้องมีความตั้งใจ ขยันหมั่นฝึกเราก็จะได้ประโยชน์มาก อย่างเราเรียนเทนนิสตอนเช้า เราก็ต้องรู้ว่ กลางคืนต้องนอนก็โง่ง ถ้าเรานอนดึกเราก็จะตื่นมาเรียนไม่ไหว เราต้องรู้หน้าที่ ต้องตื่นแต่เช้า ต้องมีความ รับผิดชอบ จึงจะเรียนรู้ได้ดี

สอดคล้องกับการวิจัยที่ผ่านมาซึ่งพบว่า ความพร้อมซึ่งมาจากตัวผู้เรียนเองมีความสำคัญมากเพราะแม้ วิชาที่เรียนจะน่าสนใจและกิจกรรมการเรียนการสอนจะดีเพียงใด แต่หากผู้เรียนขาดความพร้อม โอกาสที่จะ เรียนรู้ได้ดีก็ลดน้อยลง (Supaporn. 2011)

3.1.2 มีกิจกรรมการอบอุ่นร่างกายที่ดี

การอบอุ่นร่างกายแม้จะสามารถทำได้หลากหลายรูปแบบ แต่ครูสอนพลศึกษาส่วนใหญ่จะใช้วิธีการ อบอุ่นร่างกายคล้าย ๆ กัน นั่นคือ รอให้ผู้เรียนส่วนใหญ่มาถึงสนามแล้วเริ่มต้นด้วยการวิ่งเหยาะๆ ไปรอบ ๆ สนาม จากนั้นทำการบริหารร่างกายในท่าต่าง ๆ เช่น กระโดดตบ หมุนข้อต่อต่าง ๆ หรือ ยืดเหยียดกล้ามเนื้อ กลุ่ม ตัวอย่างไม่ชอบวิธีการดังกล่าว และเห็นว่าการอบอุ่นร่างกายควรเริ่มได้ทันทีที่ตนเองมาถึงสนามโดยไม่ต้อง เสียเวลารอเพื่อน นอกจากนั้น กิจกรรมที่ใช้ออบอุ่นร่างกายควรเป็นการตีลูกโต้กันเบา ๆ ในระยะใกล้ ตาข่าย หรือกลางคอร์ทเพื่อสร้างความพร้อมให้แก่ร่างกายโดยไม่จำเป็นต้องวิ่งเหยาะ ๆ ในสนาม และเมื่อผู้สอนเรียกรวมครั้งแรกจึงค่อยทำการยืดเหยียดกล้ามเนื้อพร้อมกัน พอ ลกล่าวว่า “ควรวอร์มเหมือนการเล่นจริง คือ เวลา เรามาเล่นตอนเย็นส่วนใหญ่ก็เริ่มตีในคอร์ทเลย เราลงไปวิ่งในสนามหรือรอบ ๆ สนามไม่ได้เพราะเป็นการ ระบายคนอื่น ๆ ที่เขากำลังเล่นกันอยู่” แซมเห็นด้วย เขากล่าวสนับสนุนว่า “ชอบวันที่มาถึงแล้วได้ลงไปตีลูกโต้ กันในคอร์ท (Court) ทันที คอร์ทหนึ่งมีแค่สองคนเพราะเพื่อน ๆ ยังมาไม่ครบ ได้ตีเต็ม ๆ คอร์ท มันสะใจดี เวลา มากันทั้งห้องเราได้เล่นแค่ครึ่งคอร์ทเท่านั้นเอง” สรุปดังนี้

ชอบวันที่อบอุ่นร่างกายแบบมาถึงแล้วก็ได้ลงไปตีได้ไปมาในคอร์ททันที ไม่ต้องนั่งรอเพื่อน ตีจากหน้า เน็ต (Net) ไปกลางคอร์ท เพราะปกติถ้ามาถึงสนามก่อนเพื่อน ๆ อยู่แล้ว คู่และเรตีไม่เก่ง ถ้าได้ตีโต้กันใน สนามบ่อย ๆ จะช่วยให้เราคุ่มน้ำหนักและทิศทางของลูกได้ดี อาจารย์เขาวางอยู่จะได้ช่วยดูและให้ฟีดแบคเราได้ ด้วย

ผลการวิจัยสอดคล้องกับนักพลศึกษาซึ่งเห็นความสำคัญของการอบอุ่นร่างกายและเน้นให้ครูสอน ออกแบบการอบอุ่นร่างกายให้เหมาะสมกับเกม กิจกรรม ชนิดกีฬา รูปแบบการเคลื่อนไหวตลอดจนธรรมชาติ ของกิจกรรมนั้น ๆ เพราะเป้าหมายหลักของการอบอุ่นร่างกายก็เพื่อเตรียมระบบต่าง ๆ ของร่างกายให้มีความ พร้อมที่จะปฏิบัติกิจกรรมและป้องกันการบาดเจ็บซึ่งอาจจะเกิดขึ้นได้ (Pangrazi & Brighle. 2013; Siedentop. 1991)

3.1.3 การใช้คิวการสอนที่ดี

การสอนพลศึกษาและกีฬา ครูสอนจะอธิบายโดยการคิว (Cueing) ซึ่งเป็นการสรุปขั้นตอนสำคัญของการ ปฏิบัติทักษะ ด้วยคำหรือวลีสั้น ๆ การเลือกใช้คิวการสอนที่ดีช่วยให้ผู้เรียนจำได้เร็วและปฏิบัติทักษะได้ ง่าย ดังที่ แอนดรู กล่าวว่ “อาจารย์ได้สอนการเสิร์ฟ คิวขั้นตอนการเสิร์ฟ การยืนเตรียม การโยนลูก เหวี่ยงไม้ ฟอลโลทวู พร้อมสาธิต การเสิร์ฟเป็นอะไรที่ยากมาก แต่เมื่อมีการคิวที่ดี ผมจึงทำได้ เสิร์ฟได้ดี” ท็อปกล่าว

เสริมว่า “ชอบการคิวเพราะการที่ครูอธิบาย คือ พูดไปเรื่อย ๆ มันไม่เห็นภาพ นิสิตเข้าใจยาก การคิวทำให้เห็นภาพ ทำตามได้ง่าย” สถิติสรุป “การคิวมันดีกว่าการอธิบายเยอะ ๆ เพราะมันสั้น ๆ ง่าย ๆ การคิวจะรู้ว่าทำอะไร มีขั้นตอนการฝึกยังงัยบ้าง มันทำให้มันง่ายขึ้น” ริก เสริม “การคิวทำให้มันเข้าใจง่ายกว่า และเห็นได้ชัดเจนว่าขั้นตอนมันต่างกันหรือต่อเนื่องกันยังงัย ทักษะที่ถูกต้องเป็นยังงัย” สอดคล้องกับที่นักพลศึกษาได้กล่าวว่า คิว (Cue) มีความสำคัญมากในการสอนพลศึกษา คิวที่ดีจะช่วยให้ผู้เรียนมองเห็นความสัมพันธ์ของขั้นตอนการปฏิบัติกิจกรรม ช่วยให้งัดจำได้เร็วและเรียนรู้ได้ดี (Mosston & Ashworth. 1994; Rink. 2006)

3.1.4 การวัดผลการเรียนที่เหมาะสม

การวัดผลการเรียนวิชากีฬาต่าง ๆ ครูพลศึกษาส่วนใหญ่ให้ความสำคัญกับการแยกสอบทักษะ ต่าง ๆ หรือใช้แบบทดสอบทักษะ เนื่องจากวิธีสอนแบบแทคติคอลเน้นการเล่นเป็นเกม และเรียนรู้ทักษะจากการเล่นเกม ซึ่งครูผู้สอนก็ทำการวัดและประเมินทักษะต่าง ๆ ในขณะที่ผู้เรียนเล่นเกม กลุ่มตัวอย่าง ชอบวิธีการวัดผลแบบนี้ เพราะใช้เวลาน้อยและวัดได้แม่นยำเนื่องจากทักษะต่าง ๆ เกิดขึ้นหลายครั้งในขณะที่เล่นเกม ดังที่ เชนกล่าวว่า “ผมยังไม่เคยเจอการสอบแบบนี้ ส่วนใหญ่จะสอบเป็นเรื่อง ๆ ไป เช่น เรียนโฟร์แฮนด์ก็สอบโฟร์แฮนด์ หรือสอบตีโต้กันและได้คะแนนตามจุดที่กำหนดไว้ แต่การวัดผลของอาจารย์เป็นการวัดตอนที่เรากำลังตีโต้ได้ทุกลูกที่เราตีและใช้เวลาสั้น ผมชอบมาก” ริก กล่าวย้ำอีกว่า “การสอบแบบนี้ คือให้ตีเกม ก็ดีนะ ไม่เครียด เพราะปกติการสอบโดยทั่วไปจะกดดันมากแต่การสอบโดยการเล่นเกม อาจารย์ก็ดูได้หลาย ๆ ทักษะ ผมชอบการสอบเป็นเกม เพราะเราไม่เครียดและเราก็เล่นเกมแทบทุกชั่วโมงด้วย”

ผลการวิจัยสอดคล้องกับการวิจัยที่ผ่านมาซึ่งพบว่า การสอนด้วยวิธีแทคติคอล ควรวัดผลขณะที่มีการเล่นเกม เพื่อให้สอดคล้องกับวิธีการสอนซึ่งไม่ได้เน้นการฝึกทักษะ แต่เน้นที่ใช้แทคติคในการแก้ปัญหาในแต่ละสถานการณ์ของเกม เมื่อเปลี่ยนคู่เล่นหรือคู่ต่อสู้ สถานการณ์ของเกมก็เปลี่ยนแปลงตามไปด้วย (Bunker & Thorpe. 1986; Griffin. et, al. 2001).

3.2 ปัจจัยที่เป็นอุปสรรคต่อการสอน

3.2.1 การเลือกคู่เล่นที่ไม่เหมาะสม

กิจกรรมการเรียนเทนนิสส่วนใหญ่มีการฝึกเป็นคู่ ผู้เรียนเลือกคู่กันเองและส่วนใหญ่ก็จะเล่นกับคู่เดิมตลอด เว้นแต่บางวันที่คู่ขาดเรียนก็จะได้ฝึกหรือเล่นเกมกับคู่คนใหม่ การเลือกคู่เล่นที่เหมาะสมมีความจำเป็นมากในการเรียนเทนนิส แอนดรู กล่าวไว้ว่า “คู่เล่นมีความสำคัญ ถ้าเราได้คู่เล่นที่ไม่ดี ตีไม่ได้ ตีไปเก็บลูกไป มันก็ไม่เกิดความสุขสนุกสนาน การเลือกคู่จึงเป็นสิ่งที่จำเป็นมากเพราะมันไม่ใช่กีฬาที่จะเรียนคนเดียว มันต้องมีคู่เล่น” ดอนกล่าวเสริมว่า “คู่เล่นเป็นสิ่งที่สำคัญในการเล่นเพราะถ้าเรามีคู่เล่นที่ดีเราก็เกิดความสุขสนุกสนานไปด้วย เราตีไปเขารับได้ ผลัดกันทำแต้ม ถ้าต่างคนต่างตีไม่ได้มันก็จะทำให้เกิดความเบื่อหน่าย” แซมสรุปว่า “การจับคู่มีผลต่อการฝึกมาก ถ้าเราได้คู่ที่มีฝีมือพอ ๆ กัน จะทำให้เกิดความสุขสนุกสนานในการฝึก จะมีการตีโต้ได้นาน ถ้าเป็นการเรียนแบบแทคติคอลก็จะเล่นเกมได้สนุก เขาตีได้ เราตีได้”

กลุ่มตัวอย่างต้องการให้ผู้สอนเปลี่ยนคู่เล่นบ่อย ๆ แทนที่จะอยู่กับคนเดิมตลอดทั้งเทอม เชนอธิบายดังนี้ “อยากให้อาจารย์จับคู่เราให้เหมาะสม ควรเปลี่ยนคู่เล่นบ่อย ๆ เพราะเวลาเราเล่นจริง ๆ เราเจอคู่ต่อสู้ที่หลากหลาย ถ้าเกิดตีอยู่คู่เดิมตลอดมันจะชินและจับทางได้” วินดี้ซึ่งคู่กับซุตตลอดทั้งเทอมกล่าวเพิ่มเติมว่า “อยาก

เปลี่ยนคู่เล่น ตัวเองกับคู่ที่ไม่ค่อยได้ เวลาเรากันก็ตีเสียเรื่อย ๆ ได้แต่เก็บลูก ถ้าได้เปลี่ยนคู่บ้าง คู่กับคนที่ตีดีกว่าเขาก็จะช่วยประคองลูกทำให้เราตีได้บ้าง” แซมเสนอแนะว่า “ควรจับคู่คนที่เก่งกว่ากับคนที่อ่อนจะได้ตีด้วยกัน เพราะอาจารย์คนเดียวดูไม่ทั่วถึงหรอก ต้องจับคนที่เล่นเป็นแล้วมาคู่กับคนที่ยังเล่นไม่เป็น ให้ไปฝึก ไปสอนกัน จะช่วยให้คนไม่เก่งตีได้ดีขึ้น” สอดคล้องกับริงค์ (Rink. 2006) ซึ่งกล่าวว่า การที่ผู้เรียนเลือกคู่กันเองมีแนวโน้มสูงกว่าผู้เรียนจะพัฒนาการเรียนรู้ได้ดีขึ้น อย่างไรก็ตาม ครูต้องพิจารณาองค์ประกอบอื่น ๆ ที่เกี่ยวข้องเพื่อให้การแบ่งกลุ่มหรือคู่ในการเรียนแต่ละครั้งเอื้อประโยชน์ต่อการเรียนรู้ของผู้เรียนให้มากที่สุด

3.2.2 การได้รับข้อมูลย้อนกลับน้อย

ข้อมูลจากการสังเกต การสัมภาษณ์และการบรรยายเหตุการณ์สำคัญสอดคล้องกันว่า ครูสอนให้ข้อมูลย้อนกลับหรือฟีดแบค (Feedback) น้อย และส่วนใหญ่ให้ฟีดแบคเป็นกลุ่มใหญ่หรือทั้งห้องมากกว่า ฟีดแบครายบุคคลซึ่งไม่สอดคล้องกับความต้องการของผู้เรียน มาร์ทอธิบายว่า “อยากให้อาจารย์เน้นการสังเกตผู้เรียน และให้ฟีดแบคมากกว่านี้เพราะอย่างคนที่ตีไม่เป็น ถ้าไม่สังเกตและคอยบอกเขาก็จะตีไม่ได้” แซมสรุป “อาจารย์ให้ฟีดแบคน้อยเกินไปเพราะส่วนใหญ่อาจารย์จะพูดในเชิงภาพรวมเป็นกลุ่มมากกว่ารายบุคคล” เจกล่าวเสริม “ส่วนใหญ่อาจารย์จะให้ฟีดแบคในภาพรวม ว่าต้องปรับปรุงแก้ไขทักษะไหนบ้าง การให้เป็นรายบุคคล ของผมมีเพียงเรื่องการเสิร์ฟอย่างเดียว” ท็อป อธิบายว่า “ผมชอบฟีดแบครายบุคคลเพราะมันทำให้เรารู้ว่าควรแก้ไขตรงจุดไหน มันทำให้เรามีความพยายามในการเล่น” สอดคล้องกับการวิจัยที่ผ่านมาซึ่งพบว่าการให้ ฟีดแบคเป็นปัญหาสำคัญอย่างหนึ่งในการสอนพลศึกษาเพราะอัตราส่วนของครูหนึ่งคนต่อผู้เรียน 25 คนขึ้นไป (1:25) นั้นเป็นการยากมากที่ครูจะดูแลและให้ฟีดแบคได้อย่างทั่วถึง เนื่องจากวิชาพลศึกษาผู้เรียนเคลื่อนที่ไปมาและสนามหรือพื้นที่ในการฝึกกว้างกว่าในห้องเรียน (Lee, Keh & Magill. 1993)

3.2.3 ตารางเรียนที่ไม่เหมาะสม

ตารางเรียนวิชาเทนนิสเป็นช่วงตอนบ่ายหลังอาหารกลางวัน ในสัปดาห์แรกของการเรียน อาจารย์สอนตามเวลาที่กำหนดให้ แต่เนื่องจากแดดร้อนมาก ผู้เรียนจึงขอย้ายเวลาเรียนตอนเช้า เวลา 6:30 น. แม้จะเข้ามากแต่ก็ดีกว่าเรียนตอนบ่ายมโงะ ดังเช่นแซมกล่าวว่า “การเรียนตอนบ่ายมันร้อนและทำให้เหนื่อยเร็ว การเรียนตอนเช้าดีกว่า สดชื่นกว่า มีแรงในการเล่นเพราะอากาศตอนเช้าดี” แซมกล่าวเสริม “เวลาเรียนตอนเช้ามันสดชื่น ผมชอบตอนทำกิจกรรม มันไม่ร้อน อากาศกำลังดี มันน่าออกกำลังกาย” เจนเห็นด้วย เธอสรุป “การเรียนเทนนิสตอนบ่าย เป็นเวลาที่แดดร้อนมาก ๆ เราก็ร้อน เพื่อนก็ร้อน อารมณ์เสีย เรียนไม่รู้เรื่อง ได้ย้ายเวลาเรียนตอนเช้ารู้สึกดีใจมาก” สอดคล้องกับที่แพนกราซีและไบห์ลี (Pangrazi & Beighle. 2013) กล่าวว่า การจัดตารางเรียนวิชาพลศึกษาควรคำนึงถึงปัจจัยต่าง ๆ ที่เกี่ยวข้อง ได้แก่ วัยของผู้เรียน ความยาวนานของคาบเรียนและช่วงเวลาที่ยเรียน ทั้งนี้เพื่อให้ผู้เรียนได้ประโยชน์จากการเรียนมากที่สุด

สรุปผลการวิจัย

การวิเคราะห์ข้อมูลแบบอุปนัยด้วยการเปรียบเทียบความคงที่ของข้อมูล สามารถสรุปผลการวิจัยได้เป็น 3 หัวเรื่อง คือ (1) การสอนทั้งสองแบบมีผลดีต่อการเรียนเทนนิส (2) ความรู้และประสบการณ์ที่ได้รับจากการเรียน และ (3) ปัจจัยที่ส่งผลกระทบต่อการสอน แต่ละหัวเรื่องประกอบด้วยหัวข้อต่าง ๆ ดังแสดงใน ตาราง 1

ข้อเสนอแนะจากการวิจัย

1. ควรศึกษาผลการสอนพลศึกษาด้วยวิธีสอนโดยตรงสลับกับการสอนแบบแทคติคอลในกีฬาอื่นๆ
2. ควรเปรียบเทียบผลการสอนพลศึกษาด้วยวิธีแทคติคอลระหว่างกลุ่มตัวอย่างที่เรียนกิจกรรมกีฬาเป็นครั้งแรกกับกลุ่มที่มีประสบการณ์ในการเรียนกีฬานั้นๆ มาก่อน

กิตติกรรมประกาศ

ผู้วิจัยขอขอบคุณคณะพลศึกษาที่ให้ทุนสนับสนุนการวิจัยเรื่องนี้และขอขอบคุณกลุ่มตัวอย่างทุกท่าน

บรรณานุกรม

- Boyce, B. A. (1992). The Effects of Three Styles of Teaching on University Students' Motor Performance. **Journal of Teaching in Physical Education**. 11, 389-401.
- Bunker, D. J. & Thorpe, R. D. (1982). A Model for the Teaching of Games in Secondary Schools. **Bulletin of Physical Education**, 18(1), 5-8.
- Bunker, D. & Thorpe, R. (1986). **Is There a Need to Reflect on Our Games Teaching?** P. 25-34 in Rethinking Games Teaching, edited by R. Thorpe, D. Bunder, and L. Almond. Loughborough: University of Technology.
- Cothran, D. J., & Kulinna, P. H. (2006). Students' Perspectives on Direct, Peer, and Inquiry Teaching Strategies. **Journal of Teaching in Physical Education**. 25, 166-181.
- Gabriele, T. E. & Read, C. (2002). Indirect Instruction in Synchronized Swimming. **Research Quarterly for Exercise and Sport**, 73(1) supplementary, A-67.
- Garn, A. C. & Cothran, D. (2006). The Fun Factor in Physical Education. **Journal of Teaching in Physical Education**, 25, 281-297.
- Griffin, L. L., et. al. (2001). Middle School Students' Conceptions of Soccer: Their Solutions to Tactical Problems. **Journal of Teaching in Physical Education**, 20, 324-340.
- Griffin, L. L., Mitchell, S. A. & Oslin, J. L. (1997). **Teaching Sport Concepts and Skills: A Tactical Games Approach**. Champaign, Illinois: Human Kinetics.
- Lee, A. M. Keh, N. C. & Magill, R. A. (1993). Instructional Effects of Teacher Feedback in Physical Education. **Journal of Teaching in Physical Education**, 12, 228-243.

- Mitchell, S. A., Oslin, J. L. & Griffin, L. L. (1995). The Effect of Two Instructional Approaches on Games Performance. **Pedagogy in Practice**, 1, 36-48.
- Mosston, M., & Ashworth, S. (1994). **Teaching Physical Education**. 3rd ed. Columbus, OH: Merrill Publishing.
- Pangrazi, R. P. & Beighle, A. (2013). **Dynamic Physical Education for Elementary School Children**. 17th ed. Glenview, IL: Person Education.
- Rink, J. (2006). **Teaching Physical Education for Learning**. 5th ed. Boston, MA: McGraw-Hill.
- Siedentop, D. (1991). **Developing Teaching Skills in Physical Education**. 3rd ed. Mountain View, CA: Mayfield.
- Supaporn, S. (2010). Learning experience of a Taichi Qigong course. **Journal of Faculty of Physical Education**. 14 (2), 123-135.
- _____. (2009). Learners' perspectives about tactical games approach in physical education. **Journal of Faculty of Physical Education**. 13(1), 246-253.
- _____. (2007). **Qualitative Research in Sport and Physical Education**. Bangkok: Samlada.
- _____. & Griffin, L. (1998). Undergraduate Students Report their Meaning and Experiences of Having Fun in Physical Education. **The Physical Educator**, 55, 57-67.